



正しいテーマパークの作り方、教えます！ ～テーマパークワールド攻略

西尾ゆき Yuki Nisio

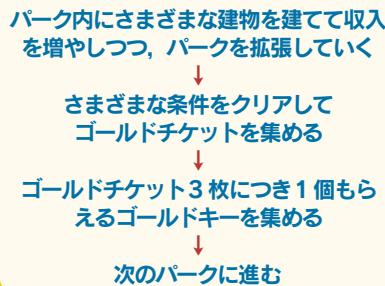
このテーマパークワールド。かわいい見た目とは裏腹に、なかなかハードなゲーム内容なので、人気のある黒字経営のパークが作れなくて困っているプレイヤーも多いのではないだろうか。

テーマパーク作りには、ちょっとしたコツや定石のようなものがあるので、これから紹介する作り方に沿ってパークを広げていけば、赤字経営から脱出できるだろう。

■価格：8800円
 ■問い合わせ先：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
 ☎ 03-5436-6499
<http://www.japan.ea.com/>
 ■動作環境：Windows 95/98, MMX Pentium/200MHz以上, 空きHDD容量200MB以上

©1999 Electronic Arts Inc. 1999 Bullfrog Production,Ltd.

テーマパークワールドの流れ



人気のあるパーク建設の主な手順

①メインストリートを作る

パークの構造は、満遍なく人が入るものにしたい。それには最初の骨組みが肝心。まずは入り口からまっすぐ奥に2マス分の太い道路を敷こう。そして、アトラクションやショップを作るときは、このメインの道路から左右に道路を延ばして、その途中に作るようにするとグッド。シンプルだが人の流れが回りやすい(つまりいろいろなアトラクションに乗る機会が多い)パークの、骨格を作ることができるのだ。

ただし、アトラクションによって縦横の比率が違うし、コースがあるタイプのアトラクションは上下が道路に挟まれていると作りづらい。そういうた大きいアトラクション用にはパークの上のほうを少し空けておくか、後々、左右の奥のほうのスペースを割り当てよう。

②入り口付近にショップを作る

まず作りたいのはショップ。アトラクションが先でもいいのだが、入り口に一番近い(人通りの多い)場所には飲食店を置きたいので、ここから整えていこう。

まずは、ハンバーガーとドリンク、アイスクリームなどの飲食店を入り口のすぐそばに建てる。メインストリートから左右に10マス分ほど道路を延ばす。注意したいのは、入り口の壁沿いに道を作るのではなく、1マス分空けて左右に延ばすこと。ショップの真向かいには1軒につき1個ごみ箱が欲しいので、入り口側にその1マス分を空けて道を作るというわけだ。

また、パークによって最初から作れるものと作れないものがあるが、ハンバーガー、ドリン

ク、フライドポテトは客が必ず求める定番商品なので、開発モードでは最優先でこれを研究し、建設予定地を作っておこう。

左右の幅はそのくらいとして、奥行きはどのくらい空けておけばいいのだろうか？ 後々ギフトショップやレストランを建てるこも考え、次の道は飲食店が並ぶ通りから4~5マスは離して作りたい。ハンバーガー、ドリンク、アイスクリーム、フライドポテトはすべて2×2マスの大きさだが、レストランやギフトショップはそれよりも大きいので、飲食店を建てた場所から3マス離して次の道を作ろう。

③スタッフを雇う

まず大事なのはハンディマン。掃いても掃い

←作れないシヨップの分も空けておくのが通



←メインストリート設置は、後々まで大きく影響するので慎重に

ても、客はごみを落としていくので、ハンディマンは多いに越したことはない。ただ、人件費が多くなると前半の財政では一気に赤字になってしまうので、最初は2~3人、アトラクションが増えてパークが広がっていくのに合わせて人数を増やしていく。

残りのメカニック、ガードマン、エンターテイナー、リサーチャーは一人ずつ雇っておけばいい。アトラクションが3~5個の序盤はこれでも十分に間に合う。メカニックはアトラクションが増えて、同時に2か所以上故障したりアップグレードしたりするハメになってから増やしても平気だ。

スタッフを雇い終わったら、忘れずにスタッフルームも設置しなくてはならない。場所はどこでもいいので、端の邪魔にならないところに建てておこう。

④最初のアトラクションを建てる

お次はアトラクションだが、ただ配置するだけのショップと比べると、ちょっと設置の仕方が難しい。まずは、入り口はメインストリートとつながっている、人通りの多くなりそうな道

に連結すること。人が多く通れば通るほど、それほど人気のないアトラクションでも入ってもらえる機会が増えるからだ。

そして、各アトラクションをつなぐ道路は、直線のすっきりしたもののが心がけよう。道やアトラクションの形によっては、[,]キーと[,]キーで、アトラクションの設置向きを変えよう。

また、スピニしたりする激しい乗り物の出口のそばには決して飲食店を置いてはいけない。激しい乗り物に乗ったすぐ後に飲食店があるとお客様はさらに気分が悪くなってしまい、そのあたり一帯、悲惨な状態になってしまいます。

⑤トイレの設置

トイレはいくら設置しても問題ないのだが、あまりあちこちに散らばりすぎても目が届かず、結局、汚いままで放置されることになってしまう。こまめに見て回るのも限度があるので、ある程度の範囲ごとにトイレエリアのようなものを作ると管理がしやすい。

⑥サイドショーを設置

客はパーク内にある施設の種類が多ければ

多いほどたくさん来園する。そのため、収入的にはそれほど期待できないサイドショー(射的などのこと)も、客の目先をごまかす(?)ためには便利なアイテムだ。また、サイドショーで景品が当たる確率はプレイヤーが決められる。景品を手に入れた客は気分がよくなり、景品を手に入れられなかった客は気分が悪くなるので、お金に余裕がある場合は確率を上げ、景品も豪華なものにしよう。

⑦開園する

さて、これであらかじめ準備はできたのでよいよ開園！チケット料金は初めから20ドル程度に設定しておいていい。最終的には70ドル以上にまでなるチケットだが、最初はそれほど急激に値上げせず、折を見て3~5ドルほど、ちょびちょびと上げていこう。また、出費が多すぎて画面左上の金額表示に赤い矢印が下向きに表示されてしまったときは、5ドルほど値上げしてみてしばらく様子を見よう。あまりに急な値上げは客を怒らせてしまい、結果のところ入場者が減ってしまう。ショップなどの商品なども同様に、料金の値上げは「徐々



←ここからがこのゲームの本番。客の流れを完全に掴め！



→ないと困るし、あまりに散らばっても困る。なかなかに難しい



←子供が好んでに入るサイドショー。景品当選確率は、やや高めに



→いいんです。最初は安くても。評価が上がってきたら、ジワジワと……

に徐々にこっそりと」が基本だ。

⑧研究する

アトラクションを設置して人がくるだけではパークは広がっていない。リサーチャーによる研究で新たなアトラクションやショップが手に入るため、研究はアトラクション設置と並んで重要な項目だ。もし、研究に優先順位をつけるとしたら、まず客を呼ぶために必要なアトラクションの研究、そして客が欲するショップの研究が優先だろう。

また、一見地味な設備研究だが、研究の終盤で通常のものよりぐっと性能のよいスーパートイレが登場するので、おろそかにせず、最初からコンスタントに研究を進めておこう。

研究スピードはリサーチャーが多ければ多いほど速くなるし、それだけたくさんの種類の研究が行えるので、お金に余裕があるときはリサーチャーをたくさん雇い、赤字が続くようだったら、適宜削減しよう。

⑨新しい施設を設置

研究で新しい施設ができたらさっそく建ててみよう。これまでの手順と同様に道路を延ばし、入り口と出口の位置に気を使いながら、どんどんパークを広げていくのだ。建物の間や

整列道路によってできた隙間には、花や茂みを植えておくといいだろう。

⑩パーク内の清掃

ここまでくると来園者もだいぶ増えてきたのではないだろうか？ 客が増えれば増えるほど、パーク内もなんだか散らかってくる。汚れの原因は大きく分けて4種類で、①ショップで買ったものの紙ごみ ②気分が悪くなった客のゲ● ③いたずらっ子が汚したごみ箱、そして、④汚さが極まったトイレ、だ。汚れた個所があったら、ハンディマンをつまんで落としてすぐ掃除し、紙くずが散らばっているそばにはごみ箱を設置するようにしよう。

また、ハンディマンに該当区域だけを巡回させることもできる。普段はフラフラしてサボりがちなハンディマンを、決められた区域できっちり働かせられるのが魅力だ。

ただ、数少ないハンディマンを巡回にばかり当てていては、融通を利かせてパーク内の汚れを掃除することはできなくなってしまう。巡回はどうしても汚れやすいエリア(気持ち悪くなる人が多いアトラクションの出口やトイレが集中しているエリアなど)を厳選して設定するようにしよう。

⑪こまめにパークの世話をす

ここまでくれば、後は施設設置→メンテナンスをこまめに繰り返せば、自然とパークも広がっていき、気がつけば黒字経営の人気あるパークになっているはずだ。とにかく、汚いエリアがあつたらハンディマンを送り込む、耐久度が低くなっているアトラクションがあつたらメカニックを送り込むなど、プレイヤー自身がまめに動くことが大事だ。

黒字になったからといって手を抜かず、パークのあちこちに目を光らせ、なまけもののスタッフが多いようだったら、スタッフ訓練を施して、さらに効率よくパークの管理をしていこう。

⑫チケットを集めて次のパークへ

さて、ここまでパークを育てたら、そろそろゴールドチケットの1枚や2枚をもらっているのではないだろうか？ チケットをもらえる条件はいくつかあるが、パークにきた子供たちの人数、幸福度、月の収入など、どれも人気のあるテーマパークでないと取得できない条件ばかりだ。

チケットは3枚集めるとゴールドキー1個分になるのだが、もし一つのパークでゴールドチケットを得ることに行き詰まつたら、次のパークに移動して新たなチケットを集めていこう。



↑地味でおろそかにしがちだが、キッチンと設定しないとゲームが進まない



←新しいアトラクションは位置決めに注意。場所が悪いとお客様が入らない

12



←ゲーム進行に大きな役割を果たすハンディマン。配置には気をつかおう



Tips!

ここでは、テーマパークを作るうえでのちょっとしたコツを伝授しよう。

Tips 1

人気アトラクションの出口のすぐそばに、ほかの入り口を作る

これは基本中の基本テクニック。人気のあるアトラクションの出口からは、当然といえば当然ながら大勢の客が出てくる。それをまるごとゲットしてしまうというわけだ。

例えば、コースター系の乗り物はどれも人気が高いので、その出口と道を挟んだ向かい側に、人気の低いアトラクションを配置したり、ギフトショップなどの商品単価の高い店を配置すると、ゴキブリホイホイのように客が吸い込まれていく。



Tips 2

飲食店の細かい設定を活用

地味で細かい面倒な作業だが、客の入りのいいパークを作るには極めたい部分もある。例えば、仕入れ値を低く抑えて、高く売ることもできる。

また、ポテトの塩をきつくすると原価は高くなるもののドリンクの売れがよくなり、ドリンクの氷の量を多くすると文字どおり水増しで、原価を低く抑えられたりする。



Tips 3

店の向かい側にはごみ箱

ハンバーガーやポテトを食べた後の紙ごみはごみ箱がないとポイポイ捨てていく者が多い。店の向かいに必ず1個ごみ箱を設置しておくと、だいぶ汚れが軽減される。

Tips 4

トイレや激しい乗り物のそばには飲食店を置かない

汚いトイレや激しい乗り物のそばに飲食系の店を置くと、お客様はたちまち気分が悪くなり、次から次へと吐いてしまうことになる。そのゲ●を見たお客様がまたもや気分が悪くなり……とエンドレスな状態に。こうなってはハンディマンを巡回させても追いつかないので、慢性的に気分が悪くなるような状況を作らないようにしたい。

Tips 5

ゲ●は、すみやかに片付ける

ゲ●が道端に落ちたままだと、そこを通りかかったお客様は全員「汚いな」と感じてしまう。それは落ちているゲ●が片付けられるまで続いてしまうので、興奮度の高い乗り物の出口付近は普段から注意して見回ろう。

Tips 6

早め早めの修理

アトラクションは使用していくにつれ耐久度が下がっていく、ついには故障してしまう。しかし、故障してから修理したのではアトラクションの寿命が大幅に下がってしまうのだ。なるべくアトラクションを長持ちさせるためにも、常に各アトラクションをチェックし、耐久度が低くなっているものはすぐさま修理してしまおう。そのときは情報ボタンのアトラクション一覧を見ると、すべての耐久度が一覧表示されて便利だ。



Tips 7

人気アトラクションは奥に設置

人気のあるアトラクションほど奥に設置するのが基本だ。というのも人気のアトラクションを目指してお客様は移動するので、そこまでの間にショップや他の興奮度の低いアトラクションなどを設置しておけば、お目当てにたどり着く前に入ってもらえる確率が高まるのである。

もし人気のないエリアがあるならば、その付近の土地を買って拡大し、コースター系の人気アトラクションを設置してカンフル剤を打ち込もう。

Tips 8

コースものアトラクションは余裕を持って建てる

ウォータースライダーやコースターなど、出入り口の左右にコースを延ばしていくタイプのものは設置場所にゆとりを持って作ろう。なぜならば、コースものにはバージョンアップによってトンネルやループなどのオプションが付けられるからだ。初めにコースをきつきつて建ててしまうと、こういった追加アイテムが付けられなくなってしまうので、最低でもコースの上下左右1マスは空けておきたい。



Tips 9

乗り物のスリルはほどほどに

アトラクションは個別にスピードなどの調整ができるので、コースターなどをスリルあるものにすることもできるが、結局、出口付近で気分が悪くなるお客様が続出してしまう。そのため、それにかかりっきりになるハンディマンが必要になるなど、なにかと効率は悪い。それぞれのデフォルト設定でも十分にお客は満足するので、スピードなどはいじらないでプレイし続けるのも手だろう。